



7. Come capitalizzare un'esperienza di Escape Room?

L'E.R. è sempre orientata ad un obiettivo finale, stabilito dall'insegnante in anticipo; quindi, una parte del successo della capitalizzazione di una E.R. dipende da quanto sia stato preparato questo obiettivo finale.

L'obiettivo finale può essere quello di introdurre nuovi argomenti di lezione e di utilizzare le E.R. come "gancio", stimolare l'interesse degli alunni. Può essere quello di utilizzare E.R. come ripasso di argomenti trattati, specialmente se non sono stati affrontati in classe da un po' di tempo. L'E.R. può anche essere utilizzata come strumento di valutazione informale, per vedere se gli studenti hanno compreso alcuni argomenti e se sono pronti per i test futuri. Infine, l'E.R. può anche essere usata come una valutazione formale. Tuttavia, questo potrebbe diminuirebbe l'impegno degli studenti, trattandosi comunque di un gioco.

Durante la fase di test, la maggior parte degli insegnanti con i quali abbiamo lavorato ha usato l'E.R. sia come ripasso sia come valutazione informale. Un insegnante ha dichiarato di aver usato l'E.R. per introdurre un nuovo argomento.

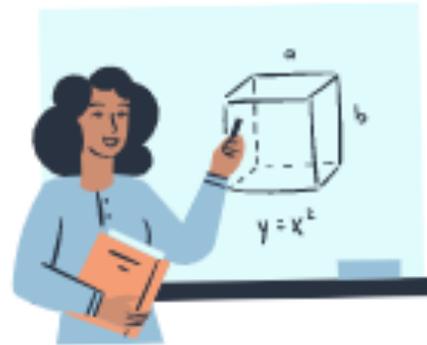
A parte lo scopo generale e gli specifici obiettivi di apprendimento, gli insegnanti coinvolti nei test hanno anche dichiarato che gli studenti hanno sviluppato soft-skills durante l'E.R.. In particolare, si tratta delle abilità comunicative e del lavoro di squadra.

Diversi docenti hanno dichiarato anche di aver beneficiato dell'esercizio, sia nello sviluppo di nuove strategie di insegnamento che nel potenziare il proprio impegno nella loro pratica di insegnamento.

Secondo le risposte degli insegnanti di Cipro, l'E.R. non ha solo contribuito a raggiungere gli obiettivi pedagogici delle lezioni, ma ha anche motivato gli studenti a partecipare e impegnarsi ulteriormente nell'approcciare determinati argomenti di lezione, poiché questi sono stati presentati in modo divertente.

Uno degli insegnanti ha anche osservato che questa attività ha aiutato a sviluppare le sue capacità di insegnamento attraverso metodi innovativi, in maniera piuttosto inaspettata, ed è ora più incline verso questa tipologia di strumenti.

Il modo principale per aumentare i benefici della E.R. è di organizzare un corretto debriefing con gli studenti. L'insegnante può ripercorrere tutti gli enigmi e risolverli con la classe, con un approccio più approfondito sulla teoria, e fare un brainstorming su cosa è andato bene o meno. L'E.R. quindi consente all'insegnante di identificare potenziali punti di debolezza nel percorso di apprendimento degli studenti.



Durante uno degli eventi finali in Belgio, è stato suggerito da un insegnante di far progettare l'E.R. pedagogica agli studenti più grandi per i più piccoli, una volta che i primi abbiano affrontato diverse esperienze di E.R., in modo da rendere la creazione di una Escape Room un vero e proprio progetto scolastico che vada a beneficio di entrambi i gruppi. Gli studenti più grandi possono così assimilare appieno gli argomenti di lezione, rendendoli sotto la forma di enigma, mentre i più giovani possono sperimentare nuovi argomenti in modo divertente e coinvolgente.